

Dimensionen des STUHLS

Der Stuhl gilt seit jeher als anthropomorpher Gegenstand, denn er kann als Sinnbild der menschlichen Gestalt wahrgenommen werden.

Der Stuhl ist in diesem Semester das Objekt der zeichnerischen Auseinandersetzung, anhand dessen wir den Studienanfänger*innen eine Vielzahl von künstlerischen Techniken und Darstellungsverfahren aufzeigen wollen, die für die Entwicklung und Visualisierung architektonischer Ideen genutzt werden können.

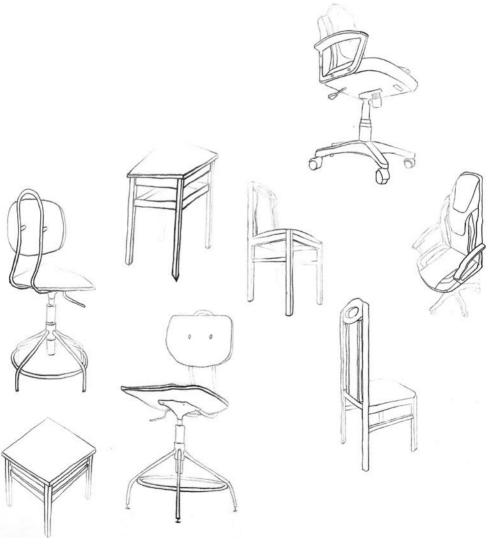
Die Studierenden lernen verschiedene Verfahren und Handhabungen der Darstellung von Räumlichkeit, Plastizität und Tiefe auf einer zweidimensionalen Zeichenfläche kennen. Sie machen sich mit den Techniken der Collage und Radierung vertraut und üben mit den Medien Bleistift, Tusche und Kohle.

Dadurch, dass sich das Objekt der zeichnerischen Auseinandersetzung (der Stuhl) kaum ändert, kann die Konzentration schnell auf die neu zu lernende Technik gerichtet werden.

Räumliche Modulierung

Die zeichnerische Darstellung räumlicher Tiefe lässt sich durch die Modulation einer Linie von dick zu dünn (bis fast unsichtbar), mit viel und mit wenig Druck darstellen.

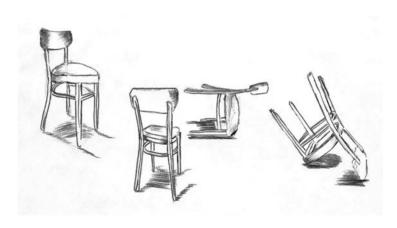
Zunächst wird das Potential des Zeichenmittels ausprobiert. Im Anschluss wird ein Stuhl aus vier Richtungen, unterschiedlichen Positionen und mit verschiedenen Abständen gezeichnet. Dabei wird bewusst das Vorne und das Hinten durch die Modulation der Linie dargestellt.

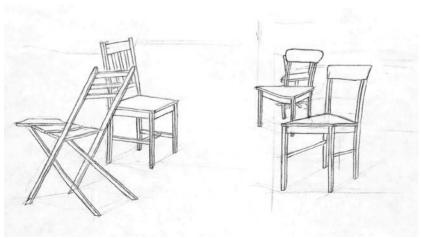




Stühle Körper Raum

Stühle werden von verschiedenen Seiten und in unterschiedlichen Positionen wie ein Aktmodell gezeichnet. - Schraffuren unterschiedlicher Helligkeit geben dem gezeichneten Objekt eine plastische Wirkung. - Stühle haben etwas Anthropomorphes - Mensch und Stuhl begegenen sich auf ungewöhnliche Weise. - Stühle erzeugen Raum durch Überschneidungen, Größen- und Höhenunterschiede.

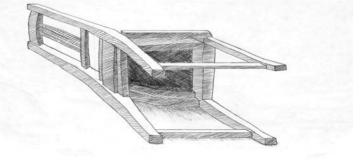


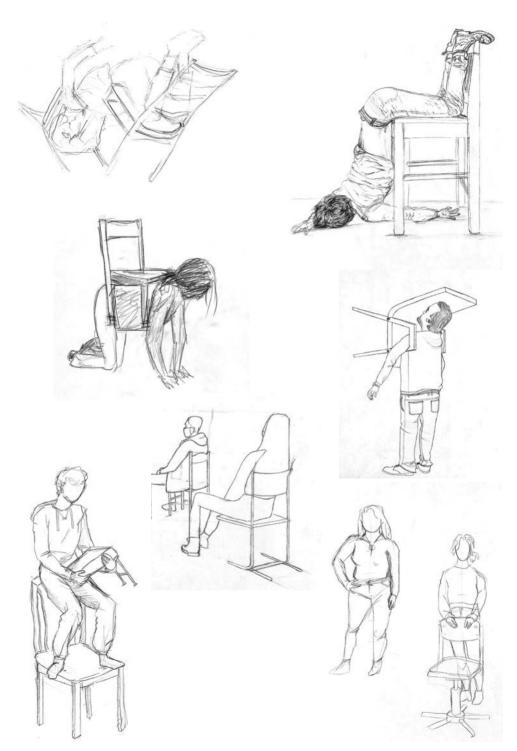












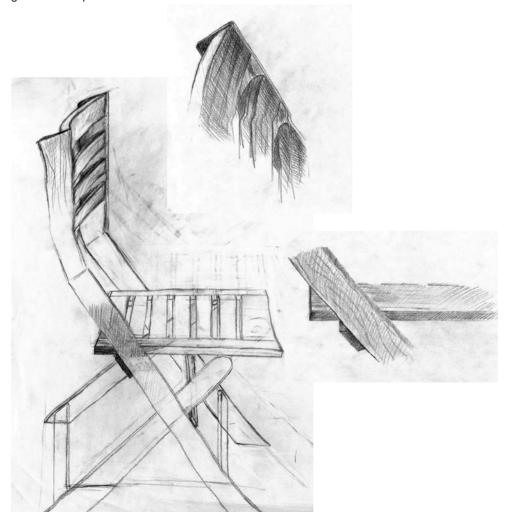


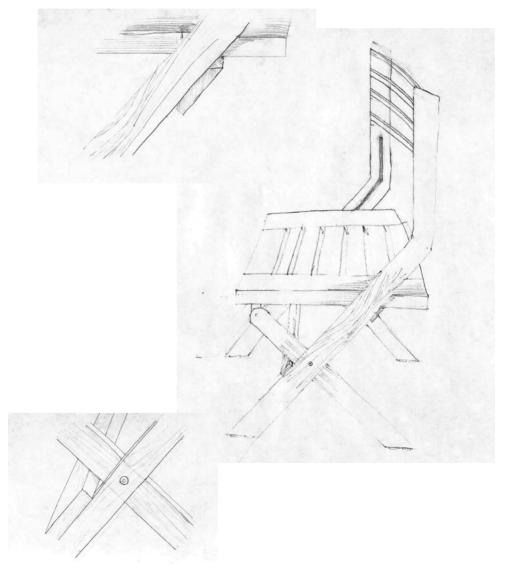
Detail

Ich wähle aus dem Gesehenen aus was mich interessiert: ein Aspekt des Gesehenen, das Hell und Dunkel, die Umrisslinie, die Zwischenräume etc.

Ich wähle eine Ansicht und einen Ausschnitt aus, in dem/der ich das Gesehene zeigen will. Ich wähle das Zeichenmittel und die Art und Weise, wie ich das Gesehene zeichne.

Gewählt werden zwei Details oder Aspekte eines Stuhls, die akribisch genau gezeichnet werden sollen. Der Stuhl kann mit wenigen Strichen dargestellt werden, wohingegen die ausgewählten Aspekte und Einzelheiten sehr ausführlich und überdeutlich sichtbar sein sollen.

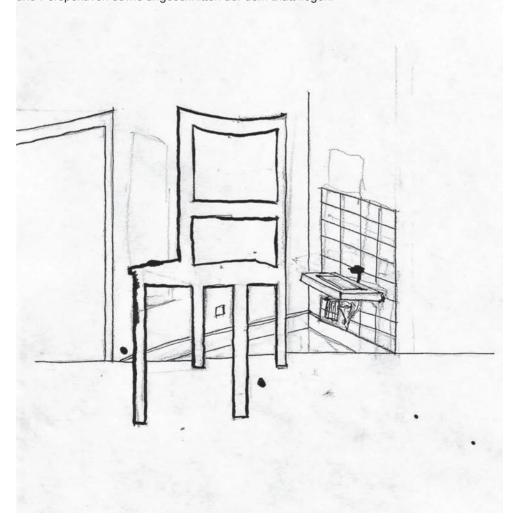


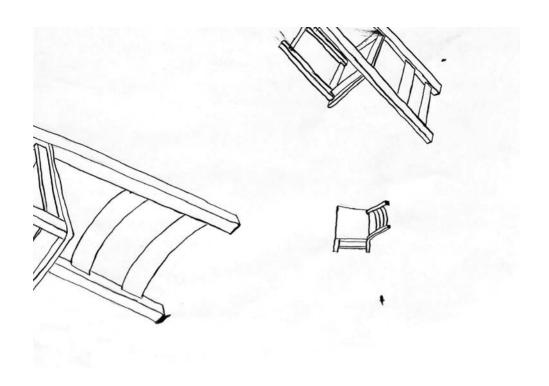


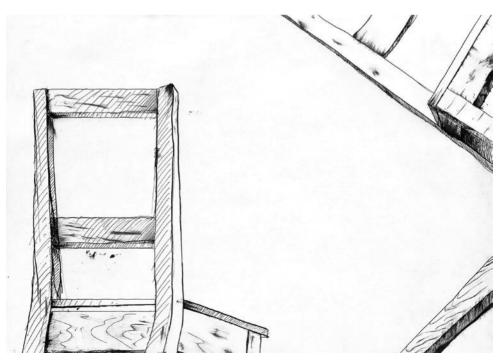
Umraum und Anschnitt

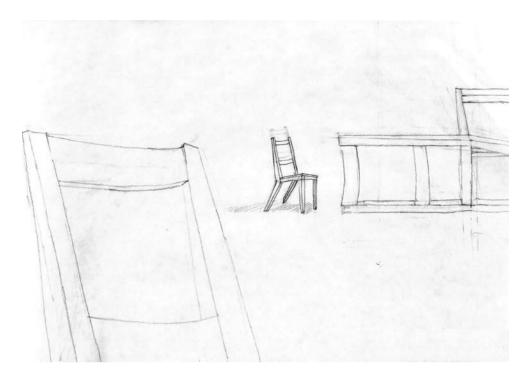
Das Blatt als Zeichengrund ist ein zweidimensionaler Raum, die Zeichnung besteht aus dem Gezeichneten (Objekt) und den Zwischen- und Umräumen, genauso wie ein Musikstück aus Tönen und Pausen besteht. Es sollen im ersten Schritt nicht der Stuhl selbst gezeichnet werden, sondern die Durchblicke und Zwischenräume, die Formen der Flächen, die durch die Lehne oder Stuhlbeine gesehen werden.

Im zweiten Arbeitsschritt soll das Hauptaugenmerk auf dem Raum zwischen den Stühlen und den Grenzen des Blattes liegen. Ein Stuhl soll dabei mehrmals in verschiedenen Größen und Perspektiven sowie angeschnitten auf dem Blatt liegen.

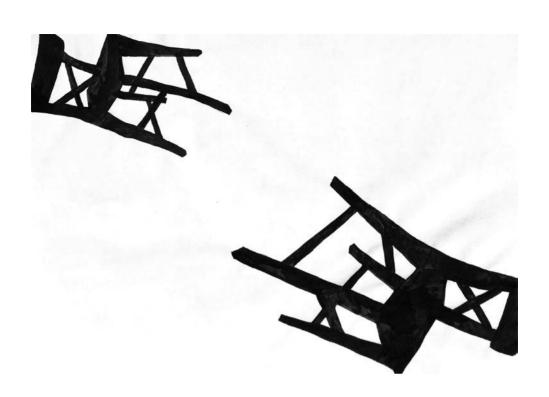








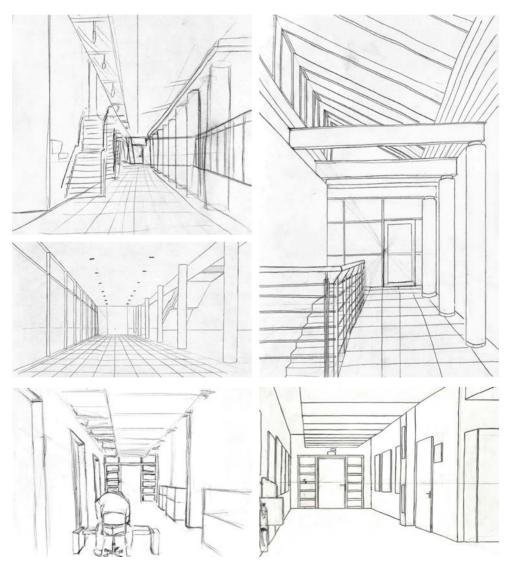


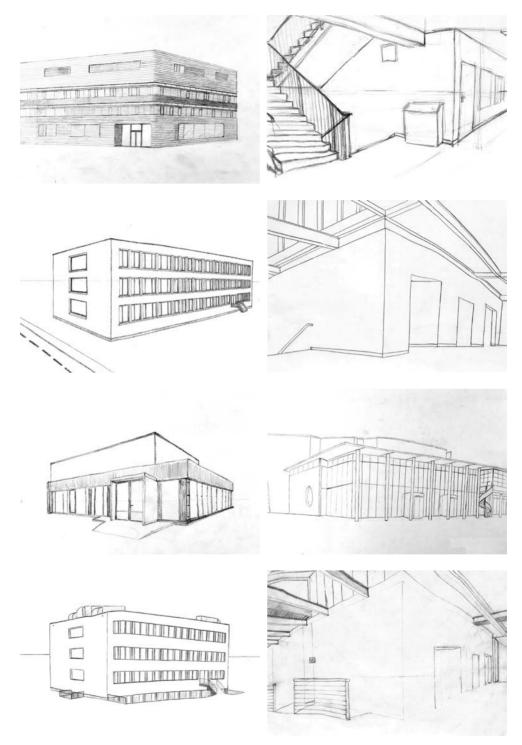




Zentral- und Übereckperspektive

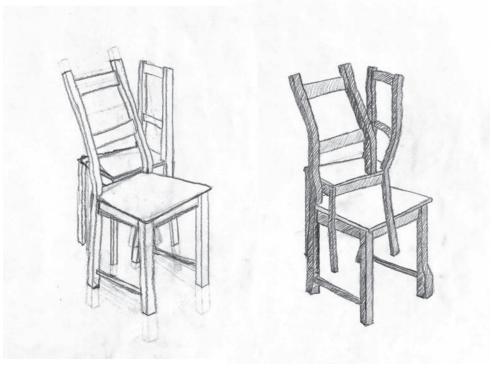
Die Perspektive ist ein probates Mittel, auf einem zweidimensionalen Zeichenblatt die dritte Dimension vorzutäuschen. Die Perspektive bezieht sich auf den/die Betrachtende/n, denn sie trägt das subjektive Element des Standortes und der Aughöhe in sich. Subjektive Raumeindrücke werden vermittelt.



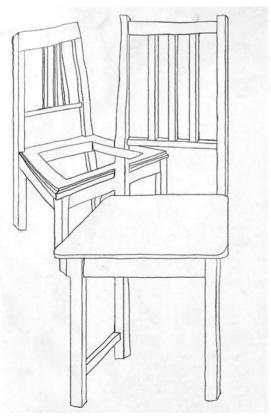


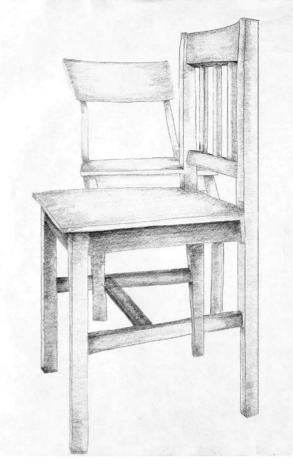
Unmögliche Stühle

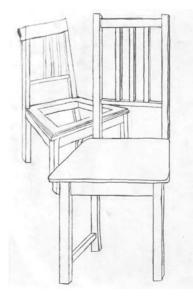
Perspektive ist ein sehr wirksames Mittel um Raumtiefe zu vermitteln. Widersprechen sich die Angaben auf dem Blatt, auf denen wir eine bestimmte Perspektive ablesen, ist das Auge irritiert und versucht das Gesehene in einen verständlichen räumlichen Zusammenhang zu bringen. Man spricht von einer unmöglichen Figur oder einem Paradoxon. Es werden zwei Stühle, die voreinander stehen, so gezeichnet, dass der hintere Stuhl den vorderen teilweise verdeckt. Im zweiten Schritt werden die Stühle auf "unmögliche" Weise miteinander verbunden.

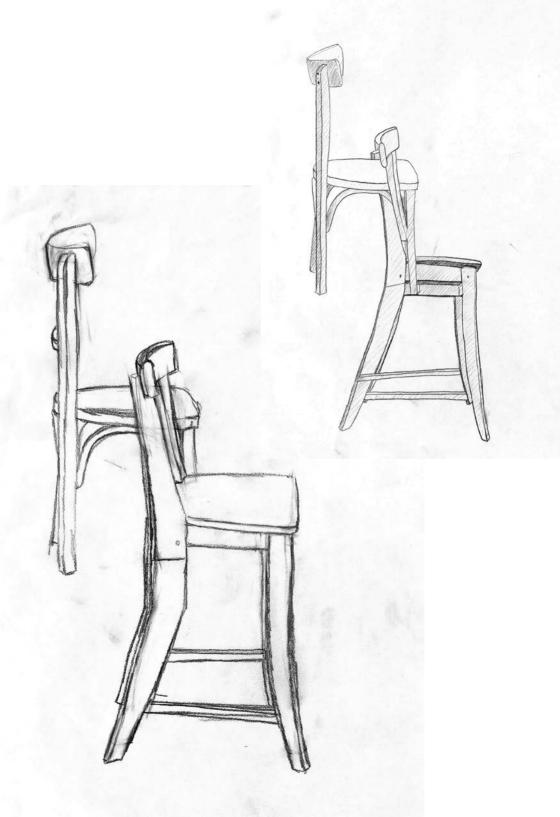


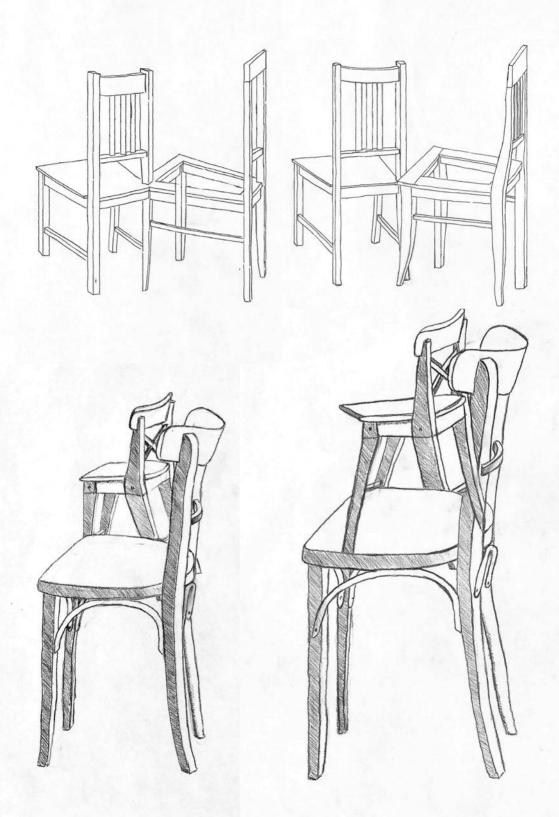






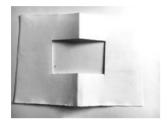


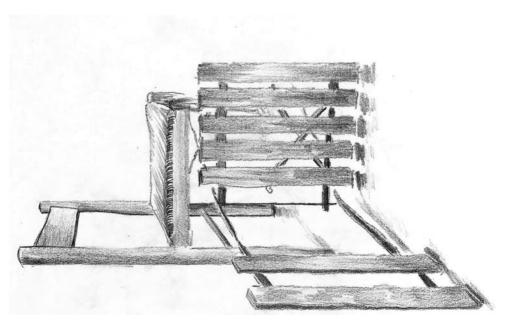


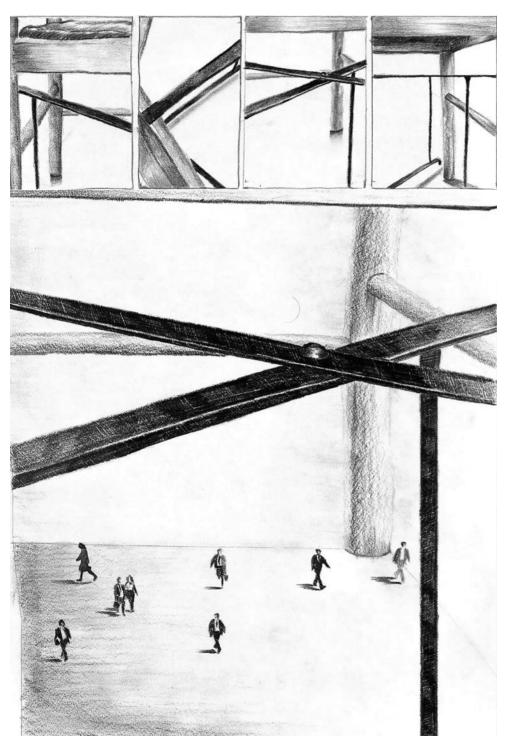


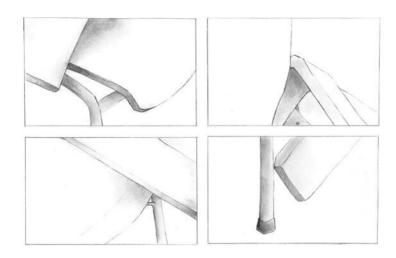
Ausschnitt

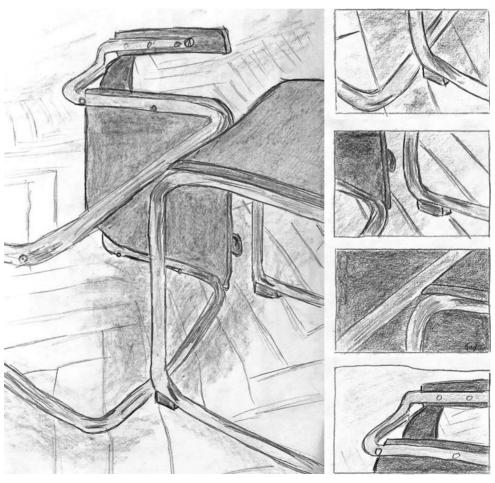
Mit einem "Viewfinder" gehen die Studierenden auf die Suche nach einer Raumkomposition, die sich aus der Überschneidung zweier Stühle ergibt. Vier unterschiedliche Ausschnitte und Kompositionen, die sich für ein architektonisches Raummodell eignen können, sollen gefunden und gezeichnet werden. Maßstabsbildner verdeutlichen Proportion und ggf. Funktion.

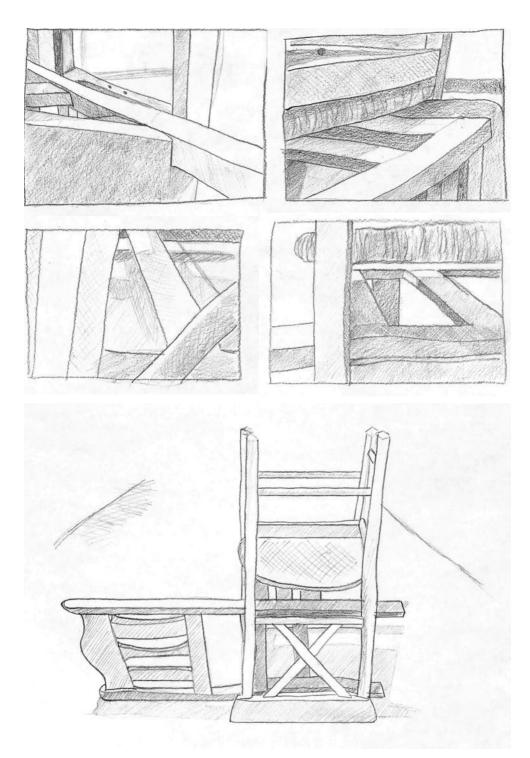










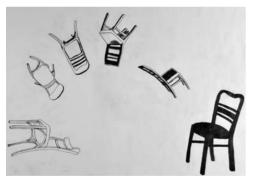


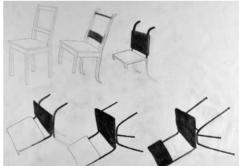
Metamorphose

Zeichnen heißt nicht nur Gesehenes zu untersuchen und abzubilden, Zeichnen ermöglicht auch sich Dinge/Bewegungsabläufe/Räume vorzustellen, die es noch nicht gibt und die wir uns nicht vor unserem inneren Auge visualisieren können.

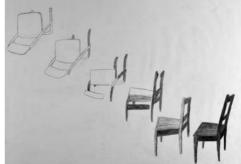
Bilder entwickeln sich in einem Kreislauf von der Zeichenhand, dem realen und dem inneren Auge zur Zeichenhand.

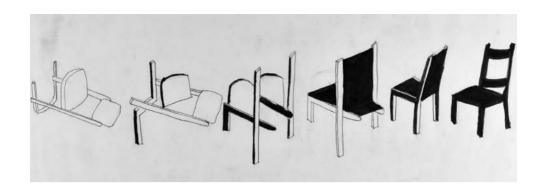
Zwischen einem liegenden und einem stehenden Stuhl soll eine Metamorphose in sechs Schritten gezeichnet werden. Dabei soll nicht nur die Form der Stühle schrittweise ineinander übergehen, sondern die Linienzeichnung sich auch sukzessive in einen Schattenriss verwandeln.

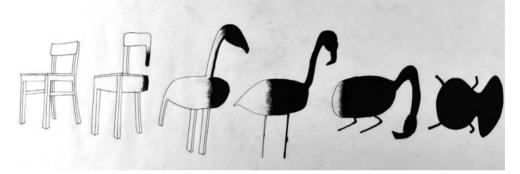


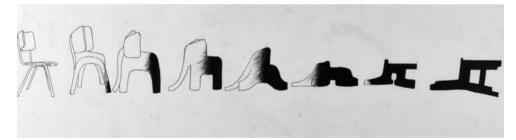


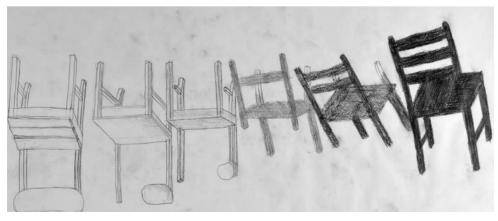










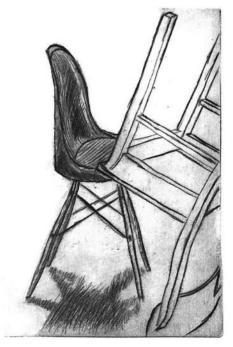


Radierung

Zwei Stühle sollen so zusammengestellt werden, dass eine spannungsvolle, kontrastreiche Komposition entsteht.

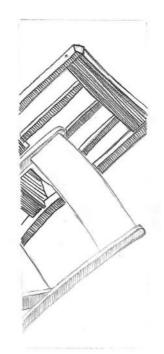
Wie kann mit Hilfe von Kontrasten Spannung im Bild erzeugt werden?

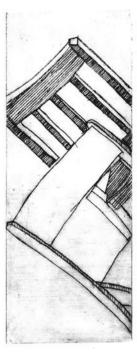
Die Komposition wird auf ein Transparentpapier in der Größe einer Zinkdruckplatte übertragen und dann spiegelverkehrt in die Zinkdruckplatte geritzt.

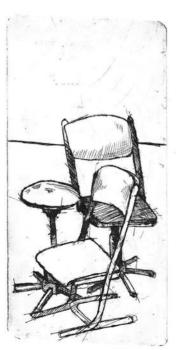


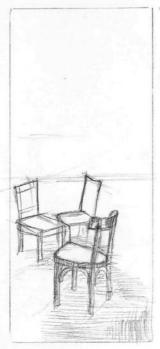




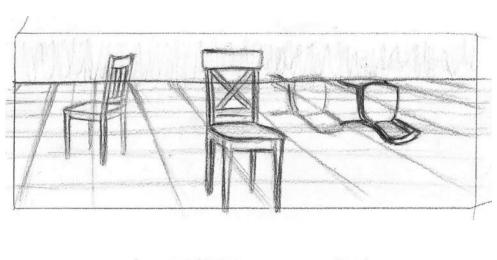


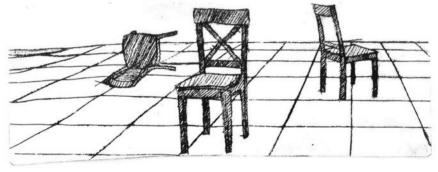


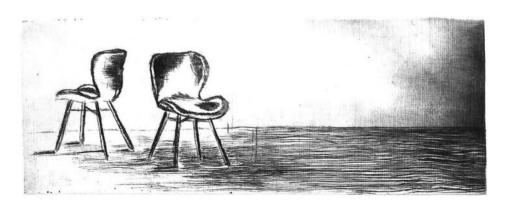


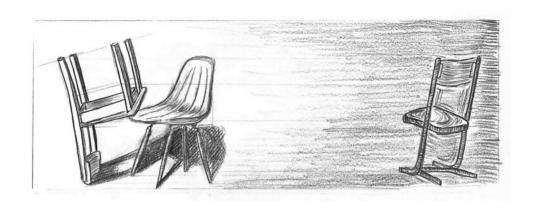


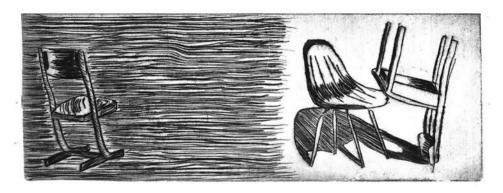






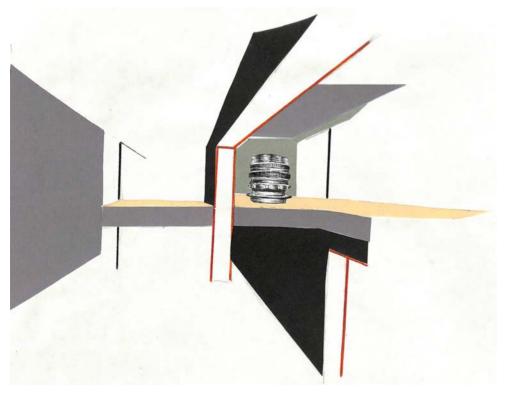




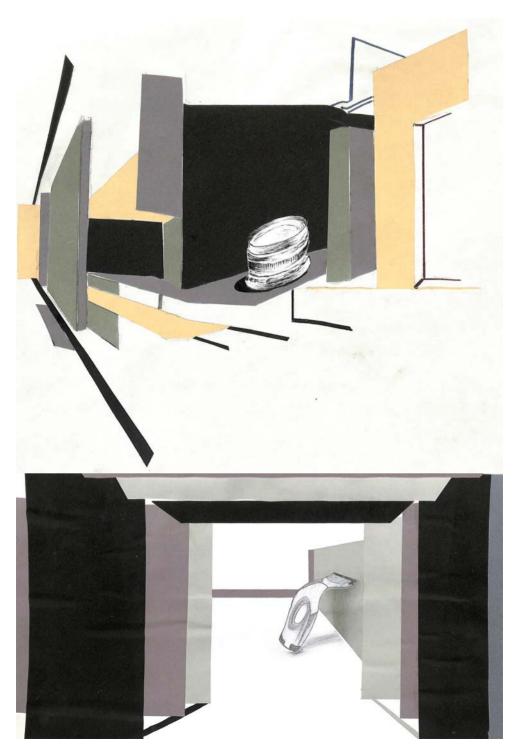


Collage

Eine Collage aus sich überlagernden grauen, tonigen und transparenten Papieren soll entwickelt werden. Die Wahl der Papiere und ihre Anordnung soll eine räumliche Wirkung hervorrufen. Die Collage muss nicht unbedingt blattfüllend sein. Ein Alltagsobjekt soll mit einbezogen und die Techniken der Zeichnung und der Collage fließend miteinander verknüpft werden.



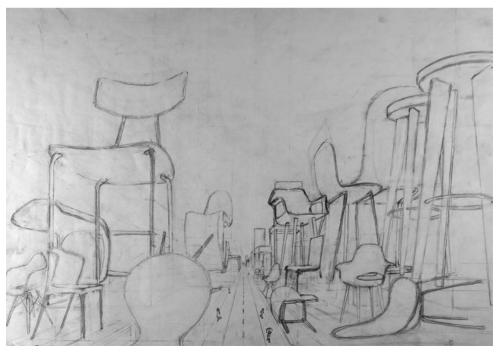






Stadt aus Stühlen

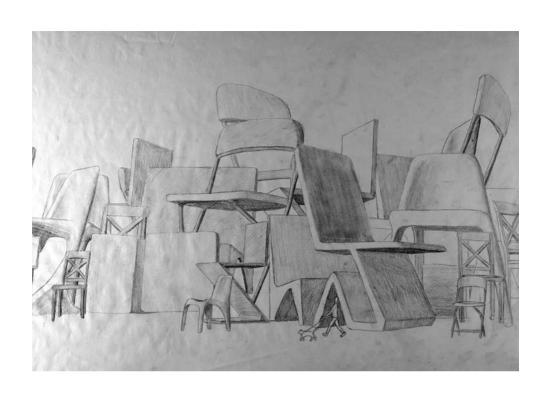
Eine Anzahl möglichst verschiedener Stühle soll auf dem Papier so zusammengestellt werden, dass sie wie eine (Groß-)Stadt erscheinen. Die Stühle sollen in unterschiedlichen Größen und Lagen im Raum gezeichnet werden. Des Weiteren soll der Eindruck räumlicher Tiefe erzeugt werden, z.B. durch Licht und Schatten, durch Schraffuren und Hell-Dunkel-Kontraste.

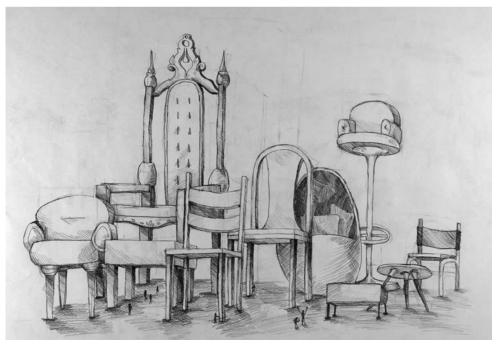












Bildkomponenten

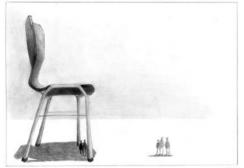
Das Auge geht immer zum stärksten Helligkeitskontrast. Die Genauigkeit der Darstellung eines Objektes beeinflussen die Bildaussage. Eine Linie trennt Hintergrund von Vordergrund und legt ein Unten (Boden) und ein Oben (Himmel) fest.

Ein Stuhl soll wie ein Gebäude in eine Umgebung platziert werden. Er soll genau und mit Binnenleben gezeichnet werden, Hintergrund und Boden sollen flächig (abstrakt) und ruhig bleiben. Ein starker Hell-Dunkel-Kontrast soll hergestellt und dieser in einer zweiten Zeichnung umgekehrt werden. Die Größenverhältnisse werden durch Gruppen von einfach gehaltenen Personen verdeutlicht.



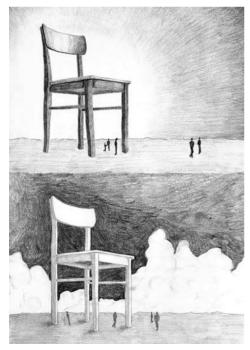








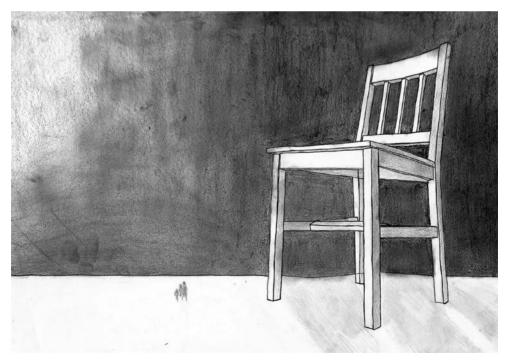








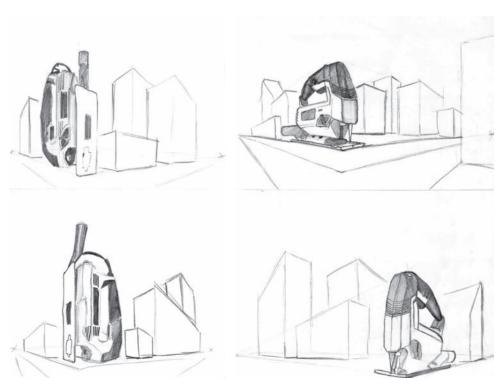




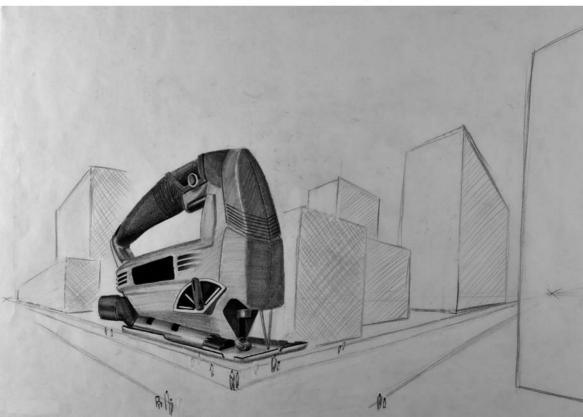
Architektur ist überall

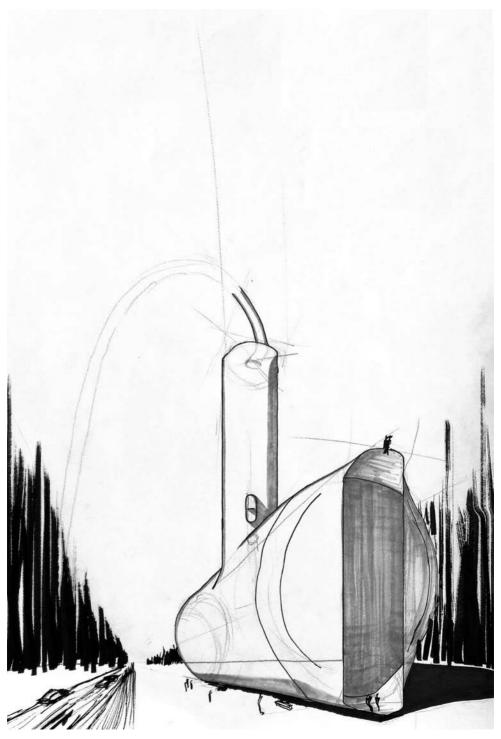
Ein kleines Objekt soll von verschiedenen Seiten studiert und in eine Umgebung eingebettet werden. Die Umgebung soll nicht dominieren, das Objekt spielt die Hauptrolle, ohne notwendigerweise im Zentrum des Blattes zu stehen.

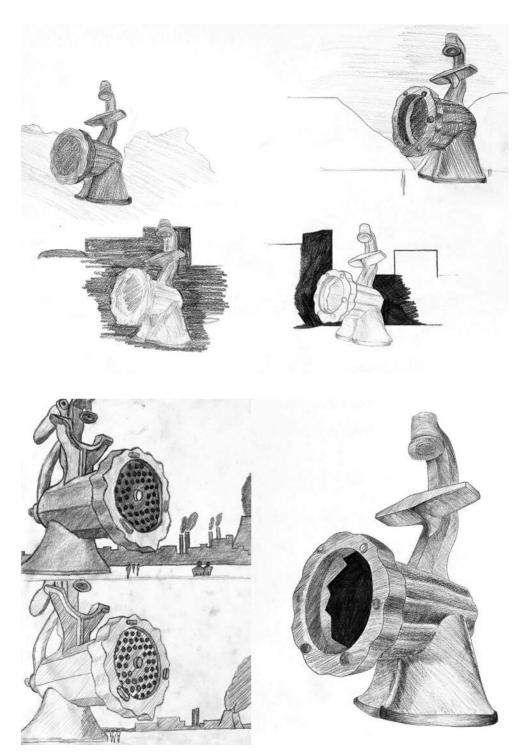
Die Frage lautet: wodurch wird aus einem kleinen Alltagsgegenstand das Bild einer Architektur?

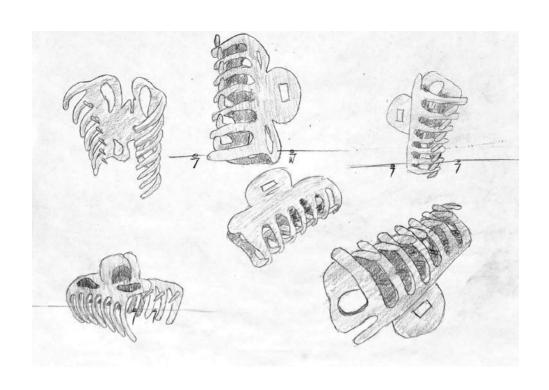


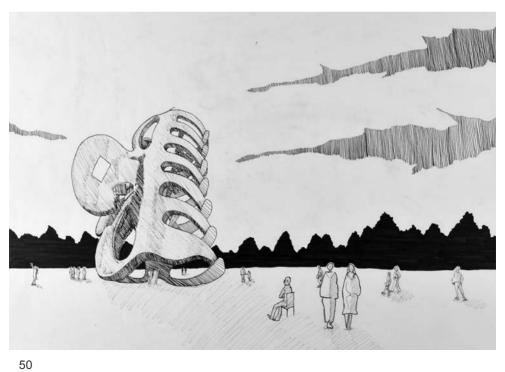


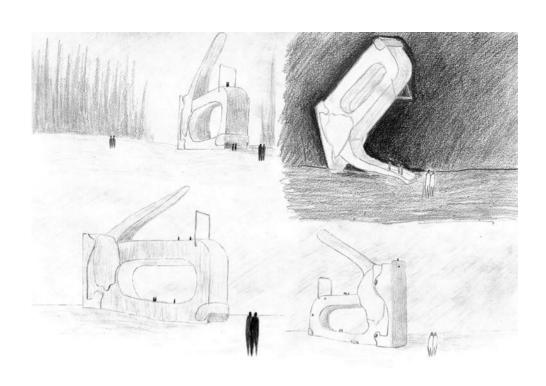




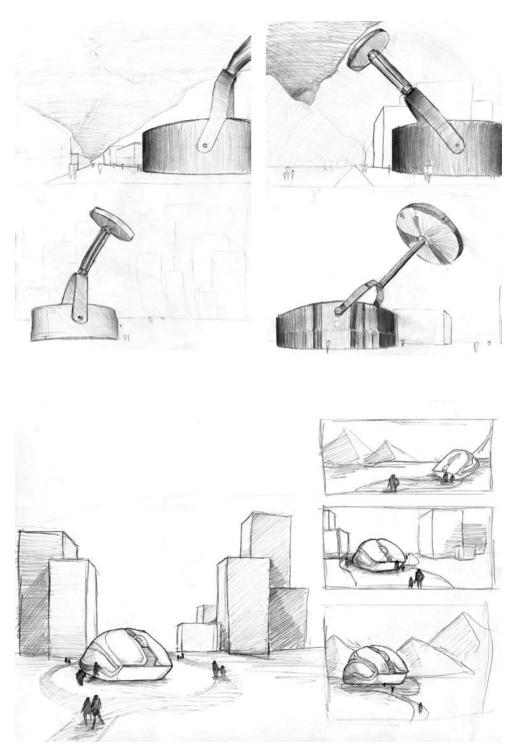


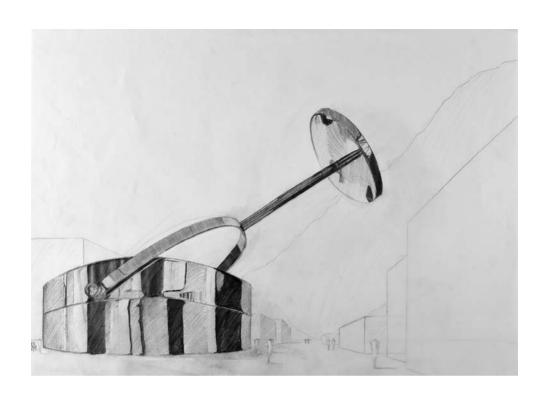


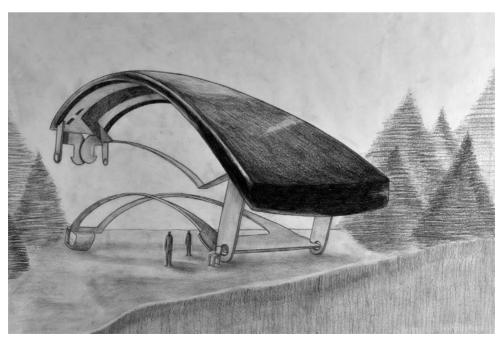


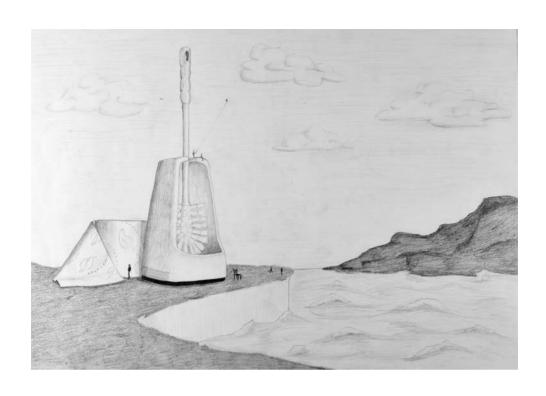


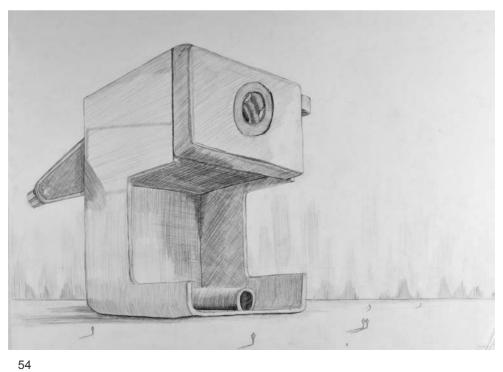


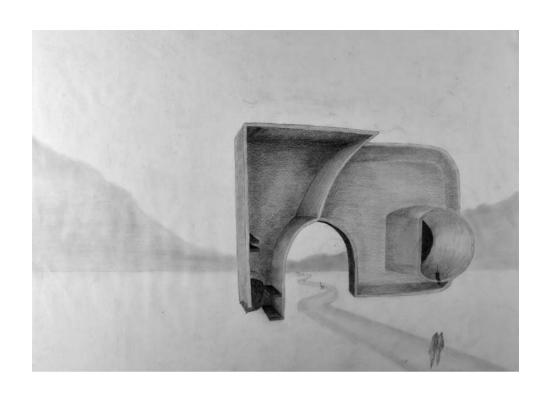






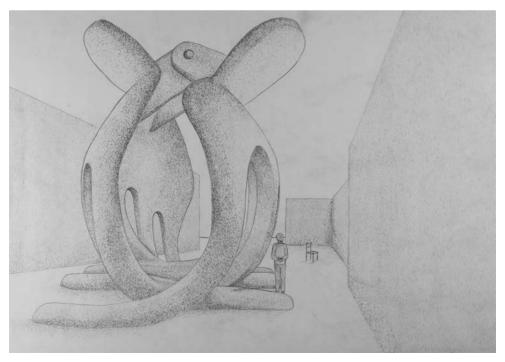


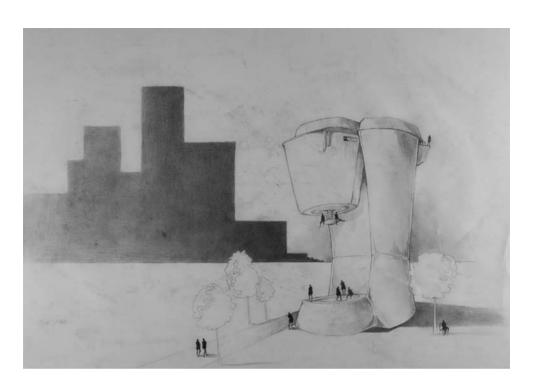


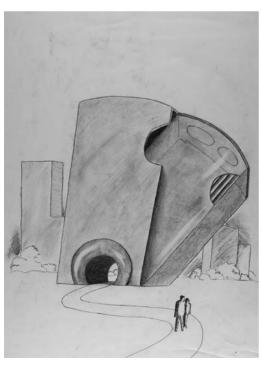


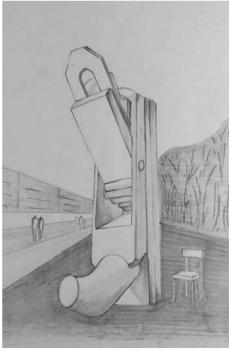














IMPRESSUM

Brandenburgische Technische Universität Cottbus - Senftenberg

Fakultät 6, Fachgebiet Bildende Kunst

Seminar Zeichnen und Malen: Dimensionen des STUHLS

Bachelorstudium Architektur 1. Semester, Wintersemester 2020-21

ISBN 978-3-947384-21-1

Fachgebietsleitung: Prof. Jo Achermann

Seminarleitung: Hanne Sommer, akademische Mitarbeiterin

Daniela Ehemann, künstlerische Mitarbeiterin Veronike Hinsberg, künstlerische Mitarbeiterin

Text und Gestaltung: Hanne Sommer

Werkstattleiter: Stephan Kaiser
Sekretariat: Marleen Minde
www: www.b-tu.de/fg-kunst
E-Mail: fg-kunst@b-tu.de

Weitere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

im Fachgebiet Bildende Kunst: Benno Hinkes, künstlerischer Mitarbeiter

Marco Kliem, Werkstattleiter Siebdruck

Enrico Sawall, Tutor Erik Pötzsch. Tutor

Weitere Publikationen des Fachgebiets Bildende Kunst:

Wildwuchs, BA, FG Bildende Kunst, ISBN: 978-3-947384-18-1, 2020 Bild-Raum, BA, FG Bildende Kunst, ISBN: 978-3-947384-20-4, 2020 mapping, BA, FG Bildende Kunst, ISBN: 978-3-947384-19-8, 2019 Dimensionen, BA, FG Bildende Kunst, ISBN: 978-3-947384-14-3, 2019

Raster, Muster, Ornament - ohne Verbrechen, BA, FG Bildende Kunst, ISBN: 978-3-947384-11-2, 2018

Neue Landschaften, BA, FG Plastisches Gestalten, ISBN: 978-3-9818148-6-6, 2017 Greifen und Gehen, BA, FG Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-8-0, 2017 Im Wortraum, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-9-7, 2015 Verwandtschaften, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-3-9, 2015 Kaktus und Krieg, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-3-5, 2015 Blumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Riumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Riumen und Gewehre, BA, Lehr

Blumen und Gewehre, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, ISBN 978-3-9818148-1-1, 2015 Alles wird immer Zimmer/Zimmer Zone Zwischenraum. BA Lehrstuhl Plastisches Gestalten, 2014

eins zu x, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, 2014

Gegenteile/ Kehrseite, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, 2014 eins plus eins gleich drei, BA, Lehrstuhl Plastisches Gestalten, 2013 Schattendasein/ Schattenwelten, BA, ISBN 978-3-981-4236-4-8, 2012

Juan Adames, Noor Ahmed, Fatma Akkiran, Abdulrahman Al-Hajj, Hannes Arndt, Marc Asmussen, Philip Aue, Tasnim Aziza, Rabieh Bahlawan, Anton Bahn, Charlotte Barth, Juliane Baumert, Julia Begemann, David Bode, Bastian Böhme, Burak Bolat, Annika Borchert, Zilan Bozkina, Melanie Brade, Elisa Bretschneider, Sabrina Burkhardt, Ümüs Cicigül, Philip Czako, Christian Drews, Sophia Drevsse, Amelie Druße, Alexander Engelhardt, Beyza Eksi, Eddy Fölsch, Jonas Frohner, Henrik Funke, Destiny-Justine Geist, Carlotta Giedow, Jakob Gläsener, Natalie Glombik, Lukas Goldbaum, Theresa Goldberg, Selma Grein, Jakob Großmann, Lukas Hartig, Annelie Hartwig, Sarah Hassan, Claudia Hödl, Arthur Hof, Leonhard Hoffmann, Adrian Holtmann, Finn Horstmann, Simon Jacobi, Nico Janke, Zoe Kaiser, Ekjit Kaur, Jasmin Kiesow, Thea Kiethe, Lara Kißmann, Fionna Knöfel, Johannes König, Maximilian Kohn, Christopher Kolbe, Sandra Koßatz, Julia Kotsiantis, Laura Kraze, Aida Krievinia, Dan Kruse, Elma Künicke, Sophia Lippert, Pauline Mark, Pia Marx, Sebastian Maur, Isabel Meißner, Isabel Menezes Krüger, Hauke Meyer, Lea Mißbach, Antonia Müller, Jan Müller, Victoria Münzberg, Adrian Nenadic, Kelvin Nieves Betancourt, Sarah Nestler, Anna Nobel, Lasse Nordhoff, Mihailo Oslanski, Ayse Özcan, Philipp Primas, Lara Probst, Stella Prockat, Hanna Quitz, Xenia Raddant, Antonia Rau, Jana Raudonat, Daniel Resner, Adrian Rieger, Mariana Rodopiano Pereira, Julian Rueß, Leon Schäfer, Lara Schenk, Juliana Scherer, Lea-Penelope Schirmag, Melanie Schlüter, Antonia Scholz, Conrad Schröter, Ferdinand Schromek, Vivien Schuchart, Laura Schuffenhauer, Laura Schwuchow, Tobias Seitz, Mohamed Shalan Hamdan, Samet Solmaz, Timo Springfeld. Mattheus Stanulewicz, Nit-Samuel Stotz, Celine Suppan, Nicholas Tanger, Büsra Tekin, Julian Thiemer, Gerhard Tran, Manuel Türk, Andrii Voloshuk, Anna von der Forst, Tommy Weber, Paul Weigert, Lukas Weiß, Moritz Wenzel, Julian Wilde, Miriam Würzberger, Han Xiao, Tim Zawada, Jan Zietka.

